НИЧЬЯ ЗЕМЛЯ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

КУСТЯНОЙ

ЗАМОК

Костяной замок — это тренч-кроулер, на 1–3 игровых сессий. Он рассказывает историю о том, как отряд выживших солдат пытается покинуть Ничью землю после фронтовой мясорубки.

Приключение начинается через три дня после падения «Звезды надежды» на Валье Сомбре. Группа персонажей, управляемых игроками, приходит в себя в запертом медицинском бункере. Они не помнят последние дни своей службы, и их мучает сильная головная боль.

Игрокам предстоит прорываться через сеть траншей, чтобы добраться до секретного бункера Кайзеровского Союза «Костяной замок». Там они надеются найти подземную железнодорожную станцию. Эта подземная железная дорога — их последний шанс выбраться из опасной зоны.



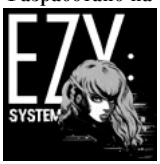
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Автор и работа с текстом
Михаил Павлов

Художник иллюстраций
Максим Рябов

Верстка и дизайн
Евгений Дорожинский

Разработано на



Роскошные ролевые



При поддержке



Пролог

“Великая война закончилась, но вы еще не знаете об этом...”

Герои игры приходят в себя в небольшом помещении старого медицинского бункера. Они пострадали от воздействия чёрного тумана и теперь страдают от сильной головной боли. Каждый из них едва помнит, кто он и что здесь делает.

К металлической двери бункера прикреплена записка:

“Довожу до личного состава информацию о том что судя по всему противник применил оружие массового поражения. Воздух заражён, запрещается находится на открытом воздуже без противогаза.”

— Лт. медицинской службы Ева Оттер.

При осмотре бункера можно отыскать снаряжение персонажей, две аптечки и четыре продуктовых пайка. В кармане каждый из персонажей находит приказ о переводе в роту охраны железнодорожной станции “Костяной замок”.

В приказе приведена инструкция о протоколах безопасности:

Протокол “Красный”. Заступить на боевое дежурство, обеспечивать безопасность имущества, не допускать открытия гермодвери.

Протокол “Зелёный”. Вернуться к общевойсковому распорядку прохождения службы.

Спустя какое-то время после того, как герои придут в себя, в дверь постучат. Если они откроют дверь, то увидят человека в форме полевого почтальона, который убегает от двух потревоженных.

Потревоженный

Оживший мертвец, поднявшийся под действием черного тумана. Голодный и злой.

СКО 3 **Зубы и когти** (d6+1)

Яч. здоровья 2 **Броня** —

Модификатор проверок +1

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Если спасти почтальона, он представится Альбертом и сообщит игрокам, что они оказались в ловушке. Связь с командованием потеряна, а поверхность над траншеями затянуло ядовитым чёрным туманом, который убивает живых и поднимает мёртвых. Концентрация тумана настолько велика, что армейские противогазы могут защитить от него только в траншеях.



Траншеи, в которых оказались герои, окружают бункер, где размещается отдел экспериментальных полевых исследований. На нижних уровнях бункера есть подземная железнодорожная станция, соединённая туннелями с городом Штейнвальдом.

В настоящий момент активирован протокол безопасности, и станция изолирована герметичной дверью. Чтобы изменить протокол, необходим специальный механический ключ. К сожалению, Альберт не знает, у кого этот ключ, но уверен, что он есть у кого-то из высшего офицерского состава бункера.

Альберт в отчаянии, он хочет, чтобы его оставили здесь умирать. Однако персонажи игроков могут убедить его присоединиться к группе: проверка Убеждения СЛ14).

¤ Альберт

Снаряжение:
сабля, пистолет, противогаз

СКО 5 **Зубы и когти** (d6+1)

Яч. здоровья 6 **Броня** 2 (лёгкая)

Модификатор проверок +2

Если в прологе Альберт погибает, не успев рассказать персонажам игроков о станции, то на его теле можно обнаружить запечатанное секретное письмо. В письме говорится, что грузовой самоходный локомотив прибудет на станцию «Костяной замок» в полночь. Для отправки локомотива со станции необходим «зелёный» уровень безопасности.

Группа отправляется в сеть траншей.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ